

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Belajar Matematika

1. Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan binatang. Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan di mana saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tak dapat ditentukan sebelumnya. Namun demikian, satu hal sudah pasti bahwa belajar yang dilakukan oleh manusia senantiasa dilandasi oleh iktikad dan maksud tertentu.²²

Berikut disajikan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar:

- a. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²³
- b. Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan

²² Oemar Hamalik, *Perencanaan ...*, hal. 155

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta, Rineka Cipta, 2003) hal. 2

kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuan.²⁴

Belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan kedalam ciri-ciri belajar:

- a. Perubahan terjadi secara sadar, artinya seseorang yang belajar akan merasakan perubahan yang terjadi sebagai akibat dari usaha belajarnya.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional, artinya perubahan yang terjadi dalam individu siswa berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, artinya perubahan-perubahan yang senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, artinya perubahan yang bersifat menetap atau permanen sehingga tingkah lakunya menetap.
- e. Perubahan dalam belajar atau terarah, artinya perubahan tingkah laku itu merupakan tujuan yang akan dicapai sehingga perubahan tingkah lakunya benar benar disadari.

²⁴ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif: Panduan Menemukan Teknik Belajar Memilih Jurusan Dan Menemukan Cita-Cita*, (Jakarta: Puspa Swara, 2000), hal 1

- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, artinya perubahan sebagai akibat dari belajar yang dilakukan sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang baik.²⁵

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dengan cara mengumpulkan sejumlah pengetahuan yang menjadikan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu sehingga berdampak perubahan pada tingkah laku.

2. Matematika

Matematika berasal dari kata Yunani "mthein" atau "manthenein", yang artinya mempelajari. Mungkin juga kata tersebut erat kaitannya dengan kata Danareksa "medan" atau "widya" yang berarti kepandaian, ketahuan, atau intelegensi.²⁶ Matematika adalah sarana untuk berlatih berpikir secara logis. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya.²⁷

Berikut ini adalah beberapa pendapat ahli tentang pengertian matematika:

- a. Johnson dan Myklebust: matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan

²⁵ Syaful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2002), hal.15-16

²⁶ Moch. Masykur, Abdul Halim Fathani, *Mathematical ...*, hal.41

²⁷ Abdul Halim, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Jogjakarta : Ar-ruzz Media, 2009), hal. 17

kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoretisnya adalah untuk mempermudah berpikir.

- b. Lemer: bahwa matematika di samping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.
- c. Kline: matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.

Pandangan manusia tentang matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Ada yang mengatakan bahwa matematika hanya perhitungan yang mencakup tambah, kurang, kali, dan bagi, tetapi ada pula yang melibatkan topik-topik seperti aljabar, geometri, dan trigonometri. Banyak pula yang beranggapan bahwa matematika mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan berpikir logis.²⁸

Berdasarkan berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah merupakan bahasa simbol dan berkaitan dengan berpikir logis.

²⁸ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan ...*, hal. 252

3. Pembelajaran Matematika

Matematika, sejak peradaban manusia bermula, memainkan peranan yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bentuk simbol, rumus, teorema, dalil, ketetapan, dan konsep digunakan untuk membantu perhitungan pengukuran, penilaian, peramalan, dan sebagainya. Maka, tidak heran jika peradaban manusia berubah dengan pesat karena ditunjang oleh partisipasi matematika yang selalu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman.

Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi), dibanding dengan negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subjek yang sangat penting.” Di Indonesia, sejak bangku SD sampai perguruan tinggi, syarat penguasaan terhadap matematika jelas tidak bisa dikesampingkan. Untuk dapat menjalani pendidikan selama dibangku sekolah sampai kuliah dengan baik.²⁹

Definisi matematika tersebut di atas, bisa dijadikan landasan awal untuk belajar dan mengajar dalam proses pembelajaran matematika. Diharapkan, proses pembelajaran matematika juga dapat dilangsungkan secara manusiawi. Sehingga matematika tidak dianggap lagi menjadi momok yang menakutkan bagi siswa: sulit, kering, bikin pusing, dan

²⁹ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematica ...*, hal. 41-42

anggapan-anggapan negatif lainnya. Matematika memiliki bahasa sendiri, yakni bahasa yang terdiri atas simbol-simbol dan angka. Sehingga, jika kita ingin belajar matematika dengan baik, maka langkah yang harus ditempuh adalah kita harus menguasai bahasa pengantar dalam matematika, harus berusaha memahami makna-makna dibalik lambang dan simbol tersebut sama halnya ketika kita membaca.³⁰

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu upaya atau proses usaha yang dilakukan individu melalui interaksi dengan lingkungannya guna untuk dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif.

B. Media Pembelajaran *Audio-Visual*

1. Sejarah Media pembelajaran

Dinamika dan perkembangan media pembelajaran melalui proses dan waktu yang cukup panjang. Keberadaan media dalam pembelajaran berkembang seiring perkembangan pendekatan pembelajaran, perkembangan teknologi, dan perkembangan pola hidup masyarakat.

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi perkembangan teknologi komunikasi yang lebih awal muncul. Kalau dilihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya: gambar, model, objek, dan-alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta

³⁰ *ibid*, hal. 43-44

mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*), produksi, dan evaluasinya.³¹

Fokus media hanya pada aspek visualisasi materi pembelajaran, belum menyentuh pada aspek audio dan kinestetik. Media pembelajaran awalnya dikenal melalui suatu gerakan dalam dunia pendidikan yang dinamakan “*Visual Educational*” pada tahun 1920-an. Gerakan ini sebenarnya diilhami oleh aliran realisme dalam pendidikan pada abad ke-17 yang dipelopori oleh Johan Amos Comenius yang mengarang buku teks pendidikan pertama yang berjudul *ORBIS PICTUS* (dunia dalam gambar). Comenius melihat betapa sulitnya anak-anak di Eropa yang tidak berbahasa Latin (misalnya Jerman, Perancis, Rusia, dan sebagainya) untuk belajar bahasa Latin. Bagi mereka bahasa Latin sangat abstrak, karena itu Comenius menulis buku *Orbis Pictus*. Dalam buku tersebut, tiap kata latin yang harus dipelajari diberikan gambar bendanya disamping kata tersebut. Dengan demikian bahasa Latin yang dipelajari oleh anak-anak menjadi lebih nyata/konkrit dan mudah diingat. Aliran realisme inilah yang mendorong timbulnya aliran/gerakan “*visual education*”, dimana guru harus menggunakan gambar-gambar untuk memperjelas apa yang diajarkannya.³²

³¹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya. 2012), hal. 40

³² *Ibid*, hal. 40

Tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah-laku. Ajaran B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini mendorong orang untuk lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut teori ini, pendidik adalah mengubah tingkah-laku siswa. Perubahan tingkah-laku ini harus tertanam pada diri siswa sehingga menjadi adat kebiasaan. Supaya tingkah-laku tersebut menjadi adat kebiasaan, maka setiap ada perubahan tingkahlaku positif kearah tujuan yang dikehendaki, harus diberi penguatan, berupa pemberitahuan bahwa tingkahlaku tersebut telah betul. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkahlaku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Media instruksional yang terkenal yang dihasilkan teori ini ialah teaching machine dan programmed instruction.³³

Tahun 1965-1970 pendekatan sistem mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkahlaku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perencanaan ini media

³³ Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV. Rajawali, 1990), hal. 9

yang akan dipakai dan cara menggunakannya telah dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama.

Guru dan ahli *audio-visual* pada dasarnya menyambut baik perubahan ini. Guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkahlaku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, yang lain melalui media *audio-visual*, dan sebagainya.³⁴

Melihat dari uraian diatas media bukan lagi sekedar alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran, tetapi sebagai sebagai penyalur pesan dari guru kepada siswa-siswanya. Media pembelajaran juga sebagai sumber belajar siswa, para siswa dapat mempeloreh pengetahuan dari media pembelajaran yang digunakan.

2. Pengertian media pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima Ibrahim et.al., 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996).

³⁴ *Ibid, hal. 10*

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.³⁵

- a. Rossi dan Breidle, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.
- b. Gerlach dan Ely, menyatakan secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.³⁶

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

³⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. 2012), hal. 4

³⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hal 204

b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya :

- 1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model;
- 2) Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photo-graphy;
- 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
- 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain;
- 6) Konsep yang terlalu luas(misalnya gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 7) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat di atasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

- c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan apabila semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam :
- 1) Memberikan perangsang yang sama.
 - 2) Mempersamakan pengalaman
 - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.³⁷

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Aneka ragam media pengajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu. Ada tiga klasifikasi berdasarkan ciri, yaitu: suara (*audio*), bentuk (*visual*) dan gerak (*motion*). Dan dikelompokkan sebagai berikut;³⁸

1. Media *audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objektif dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape dan film bergerak.

³⁷ *ibid*, hal. 16-17

³⁸ R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal. 114

2. Media *audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan, seperti film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tak bergerak (*television still recordings*).
3. Media *audio-semi motion*, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini ialah papan tulis jarak jauh atau *teleblackboard*.
4. Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek bergerak, tapi tanpa mengeluarkan suara, seperti film bisu yang bergerak.
5. Media *still-visual*, yakni ada objek namun tidak ada gerakan, seperti film strip dan slide tanpa suara.
6. Media *audio*, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon, dan audio-tape.
7. Media cetak, yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak/tertulis seperti buku, modul dan pamflet.³⁹

8. Media Pembelajaran *Audio-Visual*

Media pembelajaran *Audio-Visual* adalah media yang menggabungkan media *visual* (gambar) dengan *audio* (suara).⁴⁰ Bentuk media *Audio-Visual* seperti; film yang bersuara, video, slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara dan televisi.

³⁹ *Ibid*, hal. 114

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media ...*, hal. 91

Media yang dimaksudkan di sini adalah media *Audio-Visual* untuk pelajaran, penerangan atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui media ini, antara lain tentang ; proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, tatacara kehidupan di negara asing, berbagai industri dan pertambangan, mengajarkan sesuatu keterampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya.⁴¹

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.⁴²

⁴¹ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers. 2012), hal. 95

⁴² Azhar Arsyad, *Media ...*, hal. 49

Peralatan pendukung media pembelajaran *audio-visual* antara lain adalah:

- a. Dvd player/computer, digunakan untuk menjalankan media audio-visual.
- b. Proyektor, berfungsi untuk memroyeksikan (menyajikan) gambar pada media ke layar proyeksi.
- c. Loudspeaker, digunakan untuk mengubah sinyal-sinyal listrik menjadi medan magnet yang kemudian menggerakkan konus dan menggetarkan membrane sehingga suara dapat terdengar ke telinga.⁴³

Kelebihan dari media pembelajaran *Audio-Visual*;

- a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan obyek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- b. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.
- c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau

⁴³ Arief S. Sadirman, *Media ...*, hal. 208-273

eltor dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.

- d. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- g. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

Kekurangan dari media pembelajaran *Audio-Visual*:

- a. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.⁴⁴
- d. Harus mempunyai alat-alat pendukung seperti; proyektor, LCD, DVD player, pengeras suara dan alat pendukung lainnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *audio -visual* adalah penyampaian materi dapat lebih mudah diberikan, karena media yang digunakan sesuai dengan materi, sedangkan kelemahannya waktu dan proses pembuatannya dan juga alat pendukung dari media pembelajaran *Audio-Visual*.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan begitu, memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorongan sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai motivasi, berikut ini dikemukakan beberapa pendapat para ahli.

Menurut Atkinson, motivasi dijelaskan sebagai sesuatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. A.W. Bernard memberikan pengertian motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan kearah

⁴⁴ Azhar Arsyad, *Media ...*, hal. 49-50

tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali kearah tujuan-tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu.⁴⁵

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan “keseluruhan”, karena pada umumnya ada beberapa motivasi yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.⁴⁶

⁴⁵ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013) hal. 319

⁴⁶ Sadirman, *Interaksi ...*, hal. 75

2. Fungsi Motivasi

Perlu ditegaskan, bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan. Seperti disinggung di atas, ada tiga fungsi motivasi:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.⁴⁷

3. Macam-macam Motivasi

Dalam membicarakan soal macam-macam motivasi, hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik”.

a. Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif –motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirancang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus. Seseorang yang memiliki intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna kini dan mendatang.⁴⁸

⁴⁷ *Ibid*, hal. 85-86

⁴⁸ Syaful Bahri Djamarah, *Psikologi ...* hal. 115-116

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar. Guru harus bisa membangkitkan minat siswa dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik dalam berbagai bentuknya. Kesalahan penggunaan bentuk-bentuk motivasi ekstrinsik akan merugikan siswa. Akibatnya, motivasi ekstrinsik bukan berfungsi sebagai pendorong, tetapi menjadikan siswa malas belajar. Padahal telah diketahui, bahwa motivasi member semangat kepada seseorang siswa dalam aktivitas belajarnya. Untuk itu seorang guru bisa mempergunakan motivasi ekstrinsik ini dengan tepat dan benar dalam rangka menunjang proses interaksi belajar mengajar.⁴⁹

D. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Menurut Winkei, hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar

⁴⁹ *Ibid*, hal. 116-117

dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individu. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam tingkah lakunya.⁵⁰

Dari uraian diatas hasil belajar dapat disimpulkan perubahan yang kita peroleh dari interaksi yang telah kita lakukan ketika proses belajar, dan mengakibatkan perubahan tingkah laku.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

- a. Faktor internal, faktor yang berasal dari dalam siswa sendiri yang meliputi dua faktor yaitu faktor fisiologis (jasmani) dan faktor psikologis (rohani).
 - 1) Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima membantu dalam proses dan hasil belajar. Demikian juga kondisi syaraf pengontrol kesadaran, jika syaraf terganggu sehingga mengganggu kesadaran maka proses belajar juga akan terganggu sehingga hasil belajar menurun. Pancaindera, kondisi panca indra akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.
 - 2) Faktor psikologis, setiap manusia memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Seperti intelegensi, perhatian, minat serta

⁵⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:pustaka belajar, 2009),hal. 45

bakat dan motivasi, hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.⁵¹

b. Faktor eksternal

Faktor internal terdiri dari dua faktor, eksternal juga terdiri atas dua faktor yang meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

- 1) Faktor lingkungan, faktor lingkungan seperti lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik mempengaruhi kenyamanan kita dalam belajar dan lingkungan sosial dapat mempengaruhi kita, seperti bila kita dikelilingi oleh lingkungan yang suka belajar maka kita akan terbawa menjadi orang yang suka belajar.
- 2) Lingkungan instrumental, faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan belajar yang telah direncanakan.⁵²

E. PENELITIAN TERDAHULU

Diantara penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah seperti yang disajikan dalam **tabel 2.1** berikut ini.

⁵¹ Arief S. Sadirman, *Media ...*, hal. 105

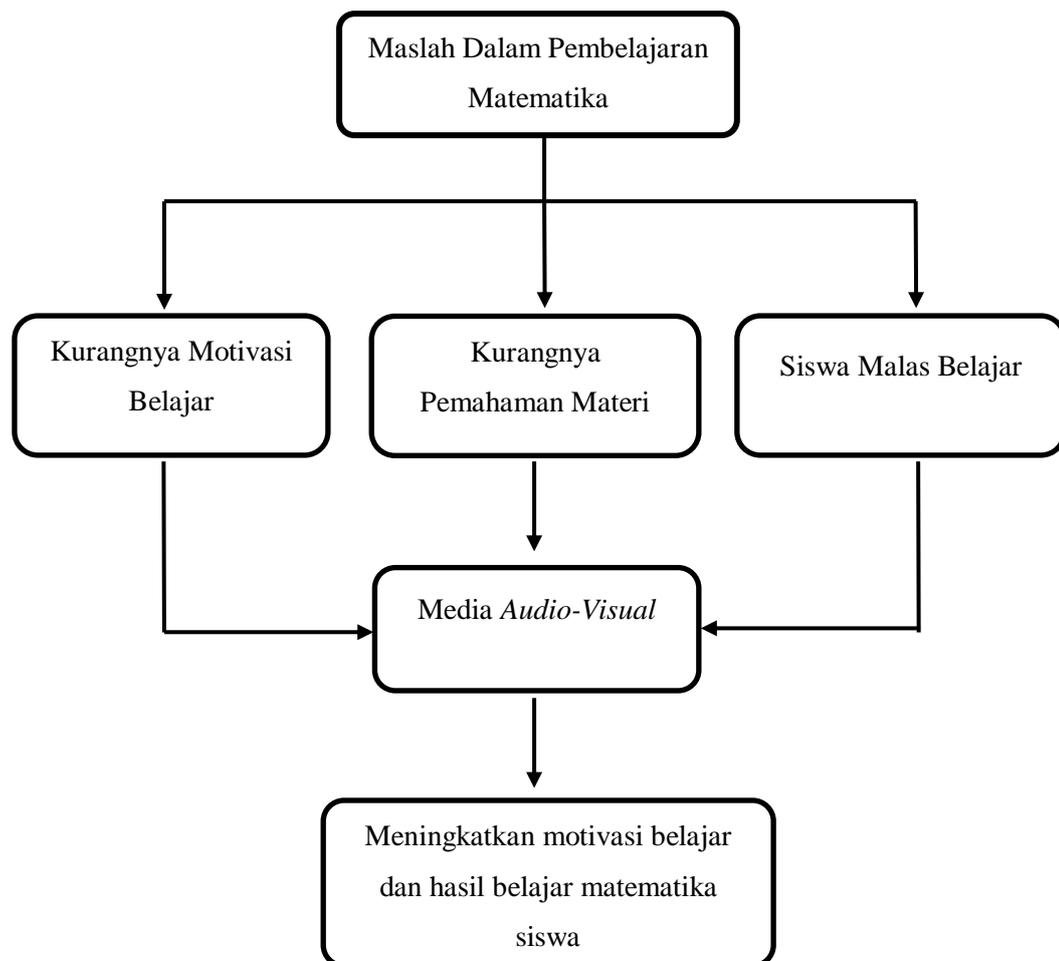
⁵² Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012) hal. 90

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

Judul	Persamaan	Perbedaan
Dhanik Putri Trisnawati, Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII MTs Sultan Agung Jabalsari Sumbergempol Tulungagung.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media audio visual • Teknik pengumpulan data sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan berbeda • Materi yang diteliti berbeda • Subjek dan Objek penelitian berbeda
Khurnia Utami, Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media audio visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek dan Objek penelitian berbeda • Materi yang diteliti berbeda • Pendekatan yang digunakan berbeda
Wahyu Puji Astuti, Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Kenampakan Bumi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media audio visual • Teknik pengumpulan data sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan yang digunakan berbeda • Subjek dan Objek penelitian berbeda • Materi yang diteliti berbeda
Ibnu Setiawan, Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kubus dan Balok pada Siswa Kelas VIII	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media • Pendekatannya sama • Teknik pengumpulan data sama • Mata pelajaran sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan yang ingin dicapai berbeda • Materi yang diteliti berbeda • Subjek dan Objek penelitian berbeda

Judul	Persamaan	Perbedaan
MTs N Aryojeding		
Iwan Permana Suwarna, Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI Pada konsep Elastisitas	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan audio visual dan hasil belajar • Pendekatan penelitian sama • Jenis penelitian sama • Teknik pengumpulan data sama 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek dan Objek penelitian berbeda • Materi yang diteliti berbeda

F. Kerangka Berpikir Penelitian



Bagan 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Menjadikan keinginan mereka untuk belajar menjadi rendah, terutama ketika memasuki materi yang dianggap sulit, para siswa akan langsung mengeluh ketika baru mendapat masalah, dan selanjutnya akan malas untuk melanjutkan pelajaran. Sehingga siswa kurang memperhatikan dalam proses belajar, informasi yang disampaikan guru kurang terserap mengakibatkan pemahaman siswa kurang. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Seorang guru harus bisa mengatasi hal tersebut, pasti dalam sebuah pembelajaran guru ingin siswanya aktif dan antusias dalam proses belajar mengajar dan nantinya hasil belajar juga memuaskan. Banyak sekali strategi belajar, model pembelajaran ataupun media pembelajaran yang dapat dipakai.

Media *audio-visual* adalah salah satu alat bantu guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam bentuk visual gambar yang diiringi oleh suara yang menerangkan tentang visual gambar tersebut. Media audio visual yang digunakan disini berupa video pembelajaran, yang diharapkan dapat mendorong keinginan siswa untuk belajar. Juga diharapkan dalam penggunaan media audio visual materi dapat diserap dengan baik sehingga hasil belajar matematika menggunakan media audio visual menjadi baik.